

SKETCH

2 TOT 4 SPELERS
VANAF 8 JAAR

INHOUD: 12 omkeerbare borden met krabbels (3 voor iedere speler), 1 scorebord, 4 uitwissbare stiften en 1 dobbelsteen met letters.

DOEL VAN HET SPEL: Je vindingrijkheid en fantasie gebruiken om de slimste en origineelste tekeningen te maken, zodat je na 6 rondes de meeste punten hebt.

VOORBEREIDING: Alle spelers krijgen 3 verschillende borden en een tekenstift.

Bij de eerste beurt gebruiken alle spelers het bord met dezelfde krabbels erop. Eerst kant 1, bij de tweede beurt kant 2, enzovoort tot kant 6. De spelers hoeven het bord niet in

dezelfde richting te leggen, maar iedereen moet wel dezelfde kant gebruiken (kant 1 bij de eerste ronde, kant 2 bij de tweede, enzovoort) tot alle 6 kanten van de 3 borden zijn gebruikt.

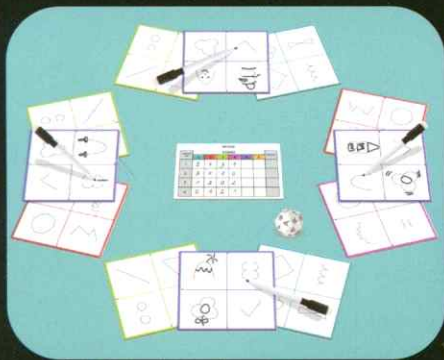
HET SPEL: Alle spelers pakken hetzelfde bord met kant 1. De jongste speler gooit de dobbelsteen met letters. Bij elke beurt moet weer een andere speler de dobbelsteen gooien. De beurt gaat van links naar rechts.

De speler die de dobbelsteen heeft gegooid, roept **NU!** en dan mogen alle spelers beginnen met tekenen.

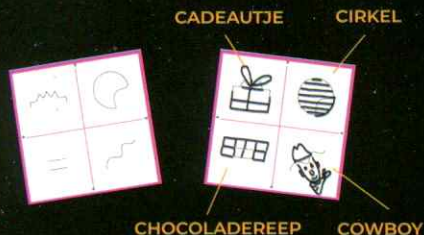
Ze moeten **de basiskrabbels aanvullen** om vier tekeningen te maken van dingen die beginnen met de letter die boven is komen te liggen op de dobbelsteen. De andere spelers moeten goed kunnen zien wat de tekeningen voorstellen.

Het kunnen tekeningen zijn van voorwerpen of van begrippen.

Voorwerpen tekenen is meestal het makkelijkst, maar het is ook de oplossing waar alle spelers het eerst aan denken, dus de kans is groot dat je dan niet de origineelste tekening zult maken. Probeer zo vindingrijk mogelijk te zijn!



Als bijvoorbeeld de letter **C** boven komt te liggen en we gebruiken kant 4 (de roze kant), kunnen we de volgende dingen tekenen: chocoladereep, cadeautje, cowboy en cirkel...



De speler die als eerste zijn vier tekeningen af heeft, roept **STOP!** en dan moet iedereen stoppen met tekenen. Iedere speler laat zijn tekeningen zien aan de anderen, waarna er een aantal punten wordt toegekend dat bij elke ronde op het scorebord moet worden genoteerd:

- **2 PUNTEN** voor elke originele tekening die de speler af heeft gekregen.
- **1 PUNT** als meerdere spelers dezelfde tekening hebben gemaakt, maar met behulp van verschillende basiskrabbels.
- **0 PUNTEN** als meerdere spelers dezelfde tekening hebben gemaakt met behulp van dezelfde basiskrabbel of als de tekening niet wordt goedgekeurd door de andere spelers. Bij twijfel moet worden gestemd over goedkeuring van een tekening.

EIND VAN HET SPEL: De winnaar is degene die na een spelletje van 6 rondes de meeste punten heeft.

OPMERKINGEN:

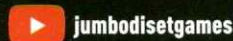
- Op de dobbelsteen staan de letters uit het alfabet die in het Nederlands het meest worden gebruikt: **A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, R, S, T** en **V**.

De letters **Q, U, W, X, Y** en **Z** zijn echter expres weggelaten, want het is moeilijk om woorden te bedenken die met deze letters beginnen.



- Je kunt het betreffende woord opschrijven onder de tekening, maar het is leuker als de anderen moeten raden wat je tekening voorstelt. Dan zal er ook geen twijfel bestaan over goedkeuring van de tekening.

- Je hoeft niet te kunnen tekenen om te winnen. Vindingrijkheid en fantasie zijn belangrijker, want de origineelste tekeningen krijgen de meeste punten, niet de beste.



Published by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands

© 1993-2021 Disjet, S.A. Jumbodisjet Group.
All rights reserved.

jumbo.eu

19880